

PANEL KOMIK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN

SENI LUKIS



KARYA SENI

Koko Amboro

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

PANEL KOMIK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN

SENI LUKIS



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

PANEL KOMIK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN

SENI LUKIS



KARYA SENI

Koko Amboro

9611003021

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Tim Penguji
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mengakhiri
Jenjang Sarjana Program Studi S1
Dalam Bidang Seni Lukis
Tahun 2006**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

PANEL KOMIK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN SENI LUKIS

Diajukan oleh Koko Amboro, NIM 9611003021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal Januari 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Aming Prayitno
Pembimbing I/ Anggota



Drs. A. G. Hartono, M.S.
Pembimbing II/ Anggota



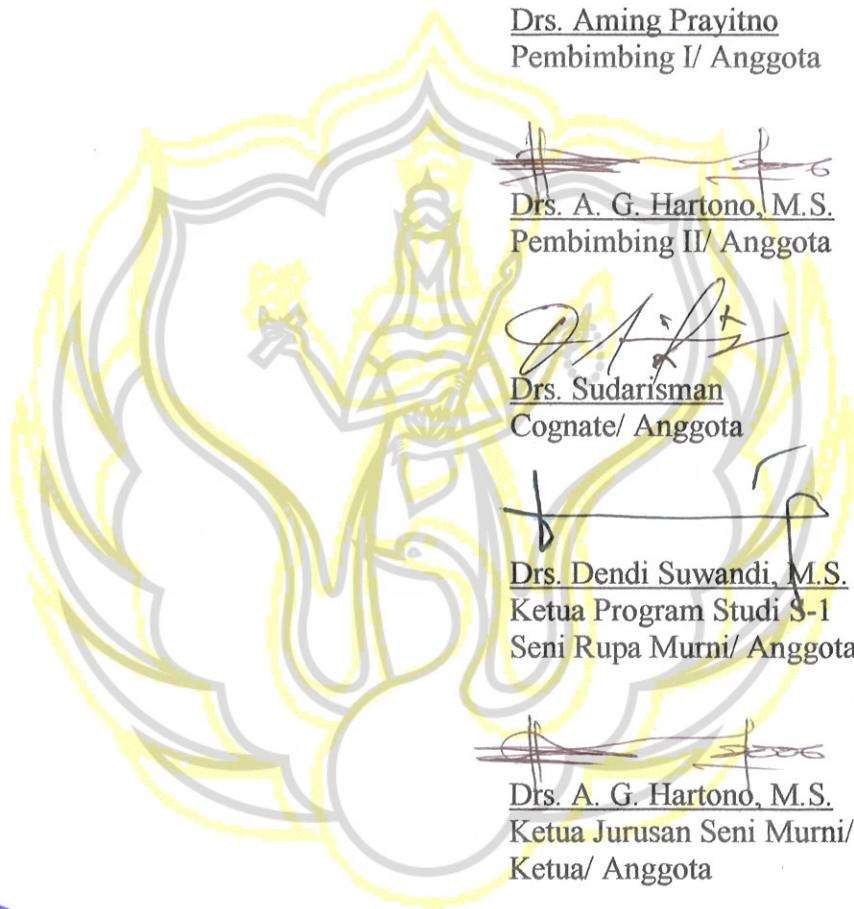
Drs. Sudarisman
Cognate/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
Ketua Program Studi S-1
Seni Rupa Murni/ Anggota



Drs. A. G. Hartono, M.S.
Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua/ Anggota



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP 130 521245



*Karya tulis ini dipersembahkan bagi :
Ibu, kakak-kakak, dan adikku tercinta
atas kasih, sayang, dan perhatiannya
yang tak pernah putus selama ini*

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan konsepsi awal karya saya, yang lebih jelas sebagai syarat menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia. Penulis menyadari bahwa pada penulisan karya dan pembuatan karya kali ini, banyak sekali terdapat kekurangan-kekurangan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran dari semua pihak yang bersifat membangun demi kemajuan karya penulis di masa yang akan datang.

Keterlibatan semua pihak yang berupa dukungan maupun bantuan tidak dapat dilupakan. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. Aming Prayitno, sebagai Pembimbing I, yang telah memberi banyak bimbingan, bantuan dan perhatiannya dalam proses Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs. A. G. Hartono, M.S, selaku pembimbing II merangkap Ketua Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta atas bimbingan, arahan dan bantuannya dalam proses Tugas akhir ini.
3. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S, selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni FSR ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. A. B. Dwiantoro, sebagai dosen wali yang telah banyak membimbing dan membantu kelancaran selama masa studi di FSR ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, M.A, Rektor ISI Yogyakarta.

7. Segenap staf pengajar Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan segenap ilmu dan pengetahuannya sepanjang masa studi ini.
8. Ketua dan segenap staf karyawan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia.
9. Ibunda tersayang yang telah mengasuh, membimbing dan memberi kepercayaan penuh hingga kini.
10. Kakakku Agus A, Ani K, Ari S, dan adikku Sri Astutik A, atas dukungan dan kepercayaan yang telah diberikan selama ini.
11. Teman-teman setiakku, Agus Tri, Tofan Ali, Andi Gabus, Dian A, dan Janu P tanpa kalian semua sulit rasanya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman dekatku Doni K, Fuad N, Bahrul Ilmi, Irkham S, dan Rince Maharani atas perhatiannya selama ini.
13. Teman-teman studio Urak-Urek, Yamroni, Joko S, Kris H, Apriyadi K, dan mas Ipong W, atas bantuannya selama ini.
14. Ibu Wiji, bapak Darmo, adikku Suryono Cicung dan Dewi M, serta Miko Ganteng atas pengertiannya selama ini.
15. Teman-temanku Aji P, Wawan AM, Adit dan Nur F atas dukungannya.
16. Seluruh teman-teman Detik 96 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam membantu terselesaikannya tugas akhir ini.

Penulis merasa tak mampu untuk membalas segala budi baik yang telah kalian curahkan dengan tulus selama ini, hanya ribuan ucapan terima kasih seiring do`a yang sanggup penulis sampaikan, semoga seluruh amal dan kebaikan kalian mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Yogyakarta, 12 Januari 2006

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR KARYA.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
Penegasan Judul.....	5
BAB II. LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE.....	8
BAB III. IDE PENCIPTAAN DAN KONSEP PERWUJUDAN.....	11
A. Ide.....	12
B. Konsep Perwujudan.....	15
BAB IV. PROSES PERWUJUDAN.....	21
A. Bahan, Alat Dan Teknik.....	21
1. Bahan.....	21
2. Alat.....	22
3. Teknik.....	22
B. Tahap-Tahap Perwujudan.....	23
1. Persiapan.....	23

2. Pelaksanaan.....	23
3. Penambahan.....	24
4. Penyelesaian/ Finishing.....	24
C. Ilustrasi Proses Perwujudan.....	25
BAB V. TINJAUAN KARYA.....	30
BAB VI. PENUTUP.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	I



DAFTAR KARYA

	Halaman
1. Tangan I, 70X80 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	31
2. Tangan II, 60X80 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	32
3. <i>Lucian Nudes</i> , 60X80 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	33
4. Sayap, 60X80, Cat minyak di atas kanvas.....	34
5. Tidur, 50X60, Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	35
6. <i>Jump</i> , 50X70 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	36
7. Pintu, 50X60 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	37
8. Memori, 60X70 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	38
9. <i>Surf on Fire</i> , 50X70 Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	39
10. Bibir Monroe, 50X60 Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	40
11. Peluru, 50X70 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	41
12. <i>Death of Marat and Chop Suey</i> , 60X80 Cm, Cat akrilik di atas kanvas.....	42
13. Cahaya, 50X50 Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	43
14. Dali, 50X50 Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	44
15. <i>A Gold Fish and Night Hawks</i> , 50X70 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	45
16. Perempuan, 50X70 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	46
17. Rumah Pohon, 50X60 Cm, Cat minyak di atas kanvas.....	47
18. Tangan III, 50X50 Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	48
19. Percakapan, 50X50 Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	49
20. Mimpi, 50X60 Cm, Cat akrilik, pensil warna dan pastel di atas kanvas.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Data Pribadi.....	I
Karya Acuan.....	III
1. <i>Violin Case</i> , Dave Mckean.....	III
2. <i>Black Orchids</i> , Dave Mckean.....	IV
3. <i>Blam! Blam!</i> Roy Lichtenstein.....	V
4. <i>Night Hawks</i> , Edward Hopper.....	VI
5. <i>Night Potrait</i> , Lucian Freud.....	VII
Suasana Pameran.....	VIII
Katalog Pameran.....	IX
Poster Pameran.....	X
Pamflet Pameran.....	XI

BAB I

PENDAHULUAN

Para ahli komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk mencoba menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda.¹ Scott McCloud mengistilahkan gambar dan tanda tersebut sebagai ikon, yaitu setiap gambar yang mewakili seseorang, tempat, barang, ataupun gagasan.² Dalam bidang bahasa, ilmu pasti dan komunikasi juga memiliki ikon-ikon tersendiri yang sering kita jumpai dan gunakan dalam kehidupan sehari-hari.³

Di Indonesia penggunaan ikon sebagai alat menyampaikan gagasan, ide, maupun suatu cerita telah dimulai sejak abad pertengahan dengan ditemukannya relief-relief yang memuat sekitar 1460 adegan di dinding candi Borobudur. Meskipun tidak bisa dianggap sebagai bentuk karya komik dalam pengertian umum, tetapi kecenderungan untuk menyampaikan gagasan atau cerita dalam bentuk ikonik telah lama ada, seperti halnya gambar-gambar kuno pada dinding gua di *Lascaux*, lukisan dinding pada *pyramid* Mesir dan juga relief-relief candi peninggalan kebudayaan Hindu dan Budha lainnya di Indonesia.

Di Indonesia sendiri, komik mulai dikenal sebelum Perang Dunia II. Melalui penerbitan harian berbahasa Belanda *De Java Bode* di tahun 1938 yang

¹ Marcel Bonnell, *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 1998, hal. 16

² Scott McCloud, *Understanding Comics*, KPG, Jakarta, 2001, hal. 27

³ *Ibid.*

memuat komik karya Clinge Doorenbos *Flippie Flink* dan harian *De Orient* yang menampilkan komik petualangan *Flash Gordon* yang sangat terkenal itu. Ada juga beberapa penerbitan koran berbahasa Melayu oleh komunitas Cina peranakan yang turut memperkaya dunia komik di Indonesia. Salah satu karya yang terkenal adalah kisah *Put On*. Karya Kho Wang Gie ini dimuat berkala di harian *Sin Po* sejak tahun 1931. Kho Wang Gie terus membuat karakter ini hingga menjelang kematiannya pada tahun 1983 yang diterbitkan di beberapa media lain setelah pembredelan harian *Sin Po* oleh pemerintah di tahun 1961.⁴

Pencapaian puncak dari industri komik di Indonesia terjadi dalam rentang waktu sekitar tahun 50 hingga akhir 70-an, dimana wajah komik nasional diwarnai dengan berbagai tema cerita dan gambar yang berkarakter kuat. Cergamis-cergamis kawakan semacam R.A. Kosasih, Taguan Harjo, Ganes T.H., Djair, Wid N.S, Jan Mintaraga, Teguh Sentosa dan lain-lainnya merajai pasaran komik pada zaman itu.

Sekitar awal tahun 80-an dianggap oleh sebagian besar pengamat dunia komik sebagai permulaan surutnya dominasi komikus lokal atas pasar komik di Indonesia. Derasnya penerjemahan komik Eropa dan Amerika mulai dari serial petualangan *Tintin* karya Herge, *Asterix*, *Smurf*, serial *Nina*, hingga kisah kisah superhero Amerika seperti *Superman*, *Batman*, *Spiderman*, *Spawn* juga karakter tokoh yang keluar dari jalur utama industri komik baik dari segi cerita maupun gambar seperti serial *Sandman*, *Hellboy*, *Sin City*, *Hell Spawn* (dan beberapa judul lainnya yang sering dimasukkan dalam jenis komik grafisnovel).

⁴ Hikmat Darmawan, *Dari Gatotkaca Hingga Batman*. Orakel, Yogyakarta, 2005 hal 23

Memasuki akhir abad 20 dunia gambar dan ikon pada komik di Indonesia semakin beragam dengan diterbitkannya komik dari Jepang yang terus berlanjut hingga sekarang. Masyarakat Indonesia dengan segera akrab dengan cerita *Candy-Candy*, *Kung Fu Boy*, *Dragon Ball*, sampai yang paling segar kisah si bajak laut Luffy dalam serial *One Piece*. Tidak ketinggalan pula komik Hong Kong yang dipimpin oleh kisah pendekar modern *Tiger Wong* dan beberapa judul lainnya.

Meski dalam tekanan pasar komik luar, beberapa komikus muda Indonesia masih terus berusaha dan berjuang untuk tetap memproduksi komik lokal dengan berbagai strategi. Pilihan untuk mengambil jalur indie dalam penerbitan menjadi gejala umum dikalangan komikus generasi 1990-an disamping juga tetap ada usaha untuk bisa menembus jalur utama penerbit besar. Nama-nama komikus muda Indonesia yang bisa disebut disini mewakili beberapa aliran dan kecenderungan pilihan dalam bentuk karya maupun manajemen pemasaran antara lain komunitas Apotik Komik, Daging Tumbuh, Beng Rahardian, Alfie, Thoriq, Mail, Dony Kurniawan, serta Shienny dan Cenny dua orang wanita muda yang memilih jalur *manga* sebagai gaya mereka.

Terlepas dari lingkaran setan permasalahan komik lokal dan usahanya untuk membangkitkan lagi, bisa dilihat bahwa komik sebagai media komunikasi telah menjadi bagian dari budaya pop di Indonesia. Konsumen Indonesia tidak pernah terputus dari rangkaian perkembangan komik dunia meski dengan kadar penyerapan yang berbeda-beda. Mereka lebih menguasai dan memahami komunikasi melalui bahasa gambar. Membaca komik telah menjadi kebutuhan

anak-anak dan remaja Indonesia (juga sebagian orang yang lebih dewasa) sebagaimana menonton televisi dan film. Bagi mereka hal ini menjadi salah satu cara untuk menemukan identitas dan mengaktualisasikan diri dalam komunitas mereka.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa secara umum masyarakat Indonesia tidak asing lagi dengan perbendaharaan bahasa gambar dan tanda yang beraneka ragam dalam dunia komik. Dan secara sadar maupun tidak mereka juga bisa menangkap unsur-unsur dalam dunia komik yang salah satunya adalah waktu. Waktu bisa dirasakan dengan menikmati suatu adegan yang menegangkan, rangkaian gerak perkelahian, kecepatan adu balap motor atau mobil, atau dengan tidak disadari pula dapat ditangkap melalui perubahan suasana, cuaca, hari atau yang lebih kedalam seperti perubahan psikologis tokoh, menjadi marah, sedih riang, kecewa yang kesemuanya dilukiskan melalui gambar yang berangkai dan berurutan.

Jika ditarik secara luas, pemahaman dan penggunaan bahasa gambar dan tanda di dalam masyarakat juga dipicu oleh perkembangan teknologi berbagai bentuk media. Dalam hal ini adalah bentuk media *audio visual*, tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi produk-produk seperti televisi, *vcd/dvd player*, *game player*, penemuan teknologi komputer yang diikuti dengan fasilitas internetnya juga ikut berperan dalam pembentukan budaya visual di sebagian besar masyarakat kita. Perkembangan dunia hiburan juga tidak bisa diabaikan peranannya, kecanggihan spesial efek film, penggunaan video klip untuk promosi di bidang musik, kecanggihan mesin cetak dan media rekam untuk

menghasilkan iklan-iklan produk konsumsi yang penuh dengan gambar atau citraan yang sanggup dikreasikan secara maksimal baik kualitas maupun kuantitasnya.

Kesemuanya itu secara terus menerus mampu merubah bentuk budaya abad teknologi menjadi budaya abad citraan di awal *millennium* ke tiga ini.

Seperti yang dinyatakan oleh Yasraf Amir Piliang :

“Akhir abad ke-20 ditandai oleh perkembangan wajah dunia dan kebudayaan kontemporer yang dibentuk oleh hutan rimba tanda-tanda dan citraan yang datang dan pergi dalam kecepatan tinggi, apakah itu citraan film, iklan billboard, majalah, video, televisi, internet, atau produk konsumen. Citraan-citraan ini membentuk realitas baru dunia, yang kita merupakan bagiannya, dan ia menjadi model kehidupan nyata”⁵

PENEGASAN JUDUL

1. Panel

Menurut Scott McCloud, Panel ialah semacam penanda umum (dalam komik) yang digunakan untuk menciptakan dimensi waktu dan ruang.⁶

Will Eisner menyatakan : “...to deal with the capture or encapsulation of these events in the flow of the narrative, they must be broken up into sequenced segments. These segments are called panels or frames.”⁷

(Untuk menangkap beberapa kejadian alur cerita, maka kejadian tersebut harus dipisah dalam suatu rangkaian bagian atau ruas. Ruas itu disebut dengan panel atau frame).

⁵ Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat*, Jalasutra, Yogyakarta, 2004 hal.262-263

⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics*, KPG, Jakarta, 2001 hal.63

⁷ Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Kitchen Sink Press Inc, Princeton, 1992, hal. 38

2. Komik

Adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.⁸

Menurut Eisner : *"The unique aesthetics of sequential art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea."*⁹

(Suatu bentuk keindahan yang unik dari seni berurutan, yang membutuhkan suatu peng-ungkapan kreatif, kedisiplinan tertentu, gambar atau lambang dan kata-kata untuk menyampaikan sebuah cerita atau mendramatisir suatu gagasan).

3. Dasar

Dalam Kamus Umum Indonesia berarti : Latar, Alas, Pondamen, Asas, Pokok atau Pangkal.¹⁰

Berarti : Bagian bawah sekali, mempunyai alas atau lapisan bawah sekali¹¹

4. Penciptaan

Berasal dari kata cipta yaitu (Pemusatan) pikiran, angan-angan cita, daya kesanggupan batin (pikiran) untuk mengadakan sesuatu. Penciptaan yaitu perbuatan menciptakan.¹²

Berarti pikiran yang dapat menghasilkan sesuatu sebagai hasil dari kerja.¹³

⁸ Scott McCloud, Op. Cit. hal. 9

⁹ Will Eisner, Op. Cit. hal 5

¹⁰ W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta 1976, hal. 230

¹¹ J.S. Badudu dan Sutan M. Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1994 hal 229

¹² W. J. S. Poerwadarminta, Op.Cit. hal 206-207

5. Seni lukis

Menurut pendapat Herbert Read adalah penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk (*shape*) pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image. Image-image bisa merupakan pengekspresikan ide-ide, emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga harmonis.¹⁴

Menurut buku *Art and Architecture* adalah:

“ Lebih dari sekedar suatu kombinasi garis-garis dan warna pada permukaan dua dimensi. Ia adalah suatu cara dimana orang bisa mengkombinasikan pandangan hidup mereka, kegembiraan mereka, penderitaan mereka, gagasan-gagasan dan kepercayaan. Tapi seniman yang benar-benar kreatif menampilkan pada dunia lebih dari pada sebuah pertanyaan dari reaksi pribadi. Lukisan adalah karya seni yang memiliki makna pada dirinya sendiri, sebuah kehidupannya sendiri, baik lukisan tersebut realistik maupun abstrak.”¹⁵

Menurut A.A.M. Djelantik lukisan berarti karya dua dimensional yang mempunyai bentuk dan struktur yaitu titik, garis, bidang, ruang dan warna.¹⁶

Dari uraian di atas maka secara umum pengertian dari judul “Panel Komik Sebagai Dasar Penciptaan Lukisan” ialah penggunaan panel sebagai penanda umum yang digunakan untuk menciptakan dimensi ruang dan waktu atas gambar dan lambang yang terjuktaposisi (berjajar) dalam urutan tertentu sebagai dasar penciptaan karya lukis.

¹³J.S. Badudu dan Sutan M. Zain, Op.Cit. hal 205

¹⁴ Soedarso S.P, *Tinjauan Seni, Suatu Pengantar*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987, hal. 35

¹⁵ Curtis International, *Library of Knowledge, Art and Architecture*, Aldus Book Limited, London, 1968 hal 25

¹⁶ A.A.M. Djelantik, *Pengantar Estetik*, MSPI, Bandung, 1999, hal 20.